

司令部の活動

活性化：アクティブプレイヤーは中隊毎にいずれかのHQを1個、活性化できます。

HQは1ヘクス移動してから活性化してもかまいません(4.0)。

アクション：活性化したユニット(または士気チェックに成功したユニット)は以下の1つのアクションを行えます。

[a] **回復** 士気チェックに成功すると1ステップ回復します。失敗すると何も起きません。回復の成否に関係なく、ユニットは伏せられます(5.0)。

[b] **射撃** 直ちにユニットを前に倒して公開します。LOSが通っている射程範囲内のヘクスを射撃します。ユニットは前に倒して公開したままでアクションを終えます(6.0)。

[c] **スペシャルアクション** 塹壕を掘ったり、橋を爆破したり、煙幕を張ることができます。ユニットは前に倒して公開したままでアクションを終えます(7.0)。

[d] **移動** ユニッツは移動ポイント(MP)を消費して移動できます。敵ユニットのいるヘクスや交戦中のヘクスに入ったユニットはそこで停止しなければなりません。移動が終わったユニットは伏せられます。敵ユニットのいるヘクスに進入すると白兵戦が発生します(8.0)。

白兵戦：最大3回の戦闘ラウンドを解決します(9.0)。

地形効果表

地形	ヘクス			ヘクスサイド		
	スタック	防御側	LOS	移動	射撃	白兵戦
平地	3	D1		2MP	2	2
海岸	3	D1		2MP	2	2
果樹園	2	D1	YES	3MP	1 ³	1
墓地	2	D1		3MP	1	1
沼	1	D2		4MP ¹	1	1
森	2	D2 ²	YES	3MP ¹	1 ³	1
町	2	D2 ²	YES	3MP ¹	1 ³	1
農場	2	D2 ²	YES	OT		
塹壕	2	D2 ²		OT		
線路	OT			-1MP	OT	
道路	OT			-1MP	OT	
トンネル	1	D1		3MP	1	1
橋	● ⁴	●		2MP ⁴	1	1
浅瀬/運河	●	●		4MP	2	1 ⁵
川	●	●		5MP ⁶	2	1 ⁶
生け垣	●	●	YES	X ⁷	0	0 ⁷
ヘッジギャップ	●	●		3MP	1	1
斜面	●	●	YES ⁸	+1MP ⁹	OT ⁹	1 ⁹
崖	●	●		5MP ⁶	1	1 ⁶
海/湖	●	●		X	2	X

1 砲、戦車、車輛は道路を通らずにヘクスに移動したりヘクスサイドを越えられません。
 2 防御側は射撃に対してD2になります。白兵戦に対してはD1のままです。森は砲撃に対してD1のままです。
 3 隣のヘクスにのみ射撃できます。LOSを妨害します。砲撃はできます。
 4 道路の-1MPは無視します。完全なヘクスに架かっている橋と土手道のスタック制限は2です。
 5 歩兵、工兵、戦車だけが白兵戦できます。運河は渡れます。
 6 砲、戦車、車輛は渡れません。工兵は川を渡って通常通り白兵戦できます。その他のユニットは最初の戦闘ラウンドだけ-1Fされます(F3=F2)。
 7 隣のヘクスから移動/白兵戦できる戦車はヘクスサイド毎に1個だけです。
 8 攻撃側と防御側の間にある高い地形はLOSを妨害します(6.41)
 9 登り斜面のみ適用します。下り斜面はOTです。
 ● 適用しない × 通過不可 OT 他地形を適用

※ 2017年12月7日のFAQの内容に差し替えています。

このゲームの特徴

『コンバット・インファントリー』には、これまでの戦術級ウォーゲームにはない特徴があります。

防御射撃はありません

防御射撃はゲームの進行を複雑にする上、実戦でも一般的ではありませんでした。第二次世界大戦の歩兵と車輛は援護射撃がない状態で、身を守る遮蔽物もない平地を走るようなことはしませんでした。“Fire & Move”戦術では、1~2個小隊が援護射撃する中、3個目の小隊が前進します。こうして敵の防御射撃の機会を奪うのです。

制圧射撃はありません

制圧射撃は、すでにユニットのステップが減少するシステムに組み込まれています。ヒットを受けたユニットは火力が下がり、回復するまで一時的に敵に制圧されるのです。

射撃の向きはありません

1ゲームターンが表している10~30分の中で、砲と戦車が向きを変えるのは難しいことではないので、このゲームには向きはありません。戦車の底部、上部、側面、後面の装甲が薄いことは、航空支援や砲撃、白兵戦でアーマークラスを使わないルールに反映されています。

ハード目標とソフト目標は統一

アーマークラスのシステムは装甲を持つ目標に対して当たりやすくなっています。これによって、射撃の種類をハードとソフトに分けなくてよくなっています。

マーカーはいりません

「アクション済み」や「制圧」や「射撃」といったマーカーは必要ありません。駒を立てたり伏せたり前に倒したりすることで、ユニットの状況を再現しています。

本ルールブックはコロニアゲームズ社の承諾を得て翻訳、制作されたものです。無断転載や違法コピー、その他営利目的に基づいた使用は一切禁止します。ルール上でわからない点や不明な点があれば、書面にて下記連絡先までお問い合わせ下さい。もし、内容物が不足している場合は下記まで連絡して下さい。

〒564-0004

大阪府吹田市原町3丁目26-1-103

サンセットゲームズ

E-mail : support@sunsetgames.co.jp

2019年1月5日

VERSION 1.0a-3

